Эланы

Эланы – это особые, созданные искусственным образом, существа. Они имеют полумеханическое строение наряду с живой плотью и тканями, что позволяет выглядеть эланам как простым людям. Однако внутри у них нет ничего общего с живыми расами.

Эланы были созданы для накопления магической силы. Когда умирает могущественный псионик или маг, то тело элана могут использовать, чтобы сохранить хотя бы часть силы и затем дать возможность восстановиться. Но такие случаи, как правило, скорее редкость. Обычно же эланы существуют независимо, иногда даже не зная того, что они представляют из себя на самом деле.

Ведомые чьей-то волей или памятью прошлого, свободные или зависимые от создателя – эланы остаются искателями не только магического знания, но и самих себя.

Магический сосуд: эланы созданы оболочками для хранения магической силы. Они начинают игру с чертой *Мистический дар (псионика или магия)*.

Магический резерв: в каждого элана при создании вложен запас энергии. Они получают в начале 10 *пунктов силы* (магия или псионика).

Запас знаний: базовые сведения о колдовстве и ритуалах заносятся в разум элана при создании. Они начинают с d6 в навыке *Знание (магия)* и с d6 в соответствующем *сверхъестественном навыке (Колдовство* или *Псионика)*.

Искусственный: эланы получают +2 к попыткам выйти из *шока*, не получают штрафов за *ранения*, невосприимчивы к ядам и болезням, но при этом не оправляются от *ранений* с течением времени. Для исцеления элана может использоваться *навык Медицина* или *Ремонт*, но на проверку накладывается дополнительный штраф -2 за полубиологическое строение. Правило «Золотого часа» не распространяется на эланов. Однако им всё ещё нужно питаться и спать, как и любым живым существам.

Оболочка: тела эланов довольно хрупки, что налагает следующие штрафы: -1 к *Стойкости*, а также – 4 к сопротивлению всем видам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.)

Создан слабым: мистический поток не может быть привязан к сильно модифицированному телу, поэтому для повышения значения *Силы* во время создания персонажа требуется два пункта вместо одного.

Тепловые линзы

Требование: *Новичок*, элан

Создатель элана позаботился о том, чтобы его творение имело преимущество над живыми существами. Благодаря линзам персонаж приобретает свойство *Тепловидение*, что позволяет получать только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость. Смена видов зрения совершается *свободным действием*.

Канал силы

Требование: *Новичок*, элан

Магическая сила движет эланом, пронизывая его тело. Этот поток всегда рядом, нужно лишь вовремя суметь схватить его. Персонаж с этой чертой способен на такое. Потратьте *фишку*, чтобы восстановить 5 *пунктов силы*.

Насыщение

Требование: *Закалённый*, элан

Совершенные эланы не нуждаются в еде и воде, вместо этого они могут брат необходимую энергию из магической силы. Персонаж с этой чертой может потратить 4 *пункта силы*, чтобы на 24 часа не испытывать эффектов голода и жажды.

ПРОБУЖДЕННЫЙ ПСИОНИК

В этом разделе мы рассмотрим два особых игромеханических варианта для псионики. Известно, что *Дневник Авантюриста* поддерживает игру персонажами, которые могут проявлять псионические силы, но на самом деле между таким героем и героем-магом разница (по правилам) заключается лишь в эффекте провала и наличии особых черт.

Два варианта, которые будут представлены ниже, расширят возможности черты *Мистический Дар (псионика)*. Вы можете использовать любой из них по отдельности или оба сразу. Эти особенности призваны провести более видимое различие между магией и псионикой, особенно в тех игровых мирах, где это имеет значение. Персонаж должен выбрать, применяет ли он какой-либо вариант (или оба) в тот момент, когда берет *черту Мистический Дар (псионика)*.

†Пробуждение

Дисциплина и концентрация — не пустые слова для человека, который смог пробудить в себе первородный псионический дар. Такой мастер способен объединить могущество, чтобы собрать силу из своего сознания, и мастерство, чтобы придать ей форму.

Персонаж, который выбрал этот вариант, получает на одну начальную *силу* меньше (среди предоставляемых ему *чертой Мистический дар*). Однако теперь он может сотворить любую *силу*, как будто бы она у него изучена, но только своего ранга или ниже. Но у такой способности есть своя цена – псионик получает *уровень усталости* (штрафы за который распространяются как обычно, -1 на все *проверки параметров*). Пятнадцатиминутный отдых позволит персонажу избавиться от одного *уровня усталости*.

Псионическая *усталость* отличается от тех, что были получены иным образом. Обычно, получив третий *уровень усталости*, персонаж становится *при смерти*. Но третий уровень *усталости*, полученный от способности Пробуждение, блокирует все псионические силы, а также отменяет действие всех псионических эффектов, которые поддерживал персонаж. Пока герой не избавится хотя бы от одного *уровня усталости*, он не может вновь активировать свои псионические *силы*. Если же персонаж получает каким-то другим образом получает дополнительный *уровень усталости* (например, от болезни, жажды или другой *силы*), то в таком случае он уже становится *при смерти*.

Пример: *Ридо – мастер-псионик, взявший способность Пробуждение. Он использует её в бою, чтобы снять со своих друзей ментальные оковы с помощью силы Рассеивание, которой у него нет. В первый раз он удачно применяет эту силу, получая уровень усталости, и один из его друзей выходит из-под контроля врага. Однако противник не дремлет и своей особенностью удачно накладывает на псионика еще уровень усталости. В следующий раунд Ридо вновь использует Пробуждение, чтобы активировать силу Поддержка. При этом он совершает проверку сверхъественного навыка со штрафом -2 за уровни усталости. Используя фишки, Ридо выкидывает подъем и снимает 2 уровня усталости, взамен получая еще один.*

Но если бы он провалил этот бросок, то втечение 15 минут не смог бы активировать свои силы. И если бы враг вновь удачно наложил на Ридо уровень усталости, то псионик оказался бы при смерти.

Ментальный барьер

Требование: *Новичок*, Мистический дар (псионика), путь Пробуждение, Смекалка d8

Разум превыше тела. Псионики учатся терпеть ментальную боль, выстраивая барьер вокруг сознания. Персонаж игнорирует штраф за один *уровень* псионической *усталости*.

†Дисциплины

Разум — это не только совершенное оружие. Это путь в подсознание, который открывает перед псиоником новые горизонты. Этот путь требует предельной фокусировки от обучающегося.

Персонаж, который выбрал этот вариант, также получает на одну начальную *силу* меньше (если псионик выбрал оба варианта, то базово он получает на выбор только одну *силу*). Также теперь персонаж не может выбирать и использовать основные *Аспекты*, которые представлены в Дневнике Авантюриста. Вместе этого, псионик получает доступ к особым *Дисциплинам*. Каждая из представленных *Дисциплин* позволяет псионику фокусироваться на определенной псионической школе, оттачивая те умения, которые ему необходимы.

Дисциплина предоставляет псионику дополнительную силу (и способность применять её, несмотря на ранг), с которой она связана, а также особые свойства. Выбрав однажды какую-либо *Дисциплину*, персонаж уже не может отказаться или заменить её.

Телепатия

Телепаты – мастера ментального взаимодействия и проникновения в сознание. Им ничего не стоит выудить из памяти жертвы воспоминания так, что она об этом ничего не узнает, а затем стереть их раз и навсегда.

Связанная сила: *Чтение мыслей.* Жертва не понимает, что в её сознание вторглись, если телепат выкидывает *успех* (а не *подъём*, как обычно). При этом на *подъёме* телепат может узнать воспоминания жертвы за последний час. Для этого он делает *встречную проверку сверхъестественного навыка* против *Характера* жертвы. При *успехе* телепат получает этот отрывок памяти в общих чертах, при *подъёме* – с конкретными деталями. При провале жертва понимает, что была «просканирована».

Свойства:

†Телепатическое поле: вокруг мастера телепатии создается особая аура, которая позволяет ему общаться с разумными существами (если телепат знает их язык) в радиусе 12 клеток. Это считается природной способностью, то есть не подвержено обычной *силе* Рассеивание.

†Погружение: *силы* телепата — опасное оружие в руках искусного мастера. Если вы выкинули с *подъёмом* одну из ваших контролирующих *сил* (таких, как Кукла или Чтение мыслей, например), то вы можете доплатить немного *пунктов силы*, чтобы погрузиться в сознание цели (только одной, если сила предусматривает их несколько). Вы можете выбрать один из эффектов (и только один), который начнет действовать сразу же после завершения длительности *силы* (с учетом поддержания), если цель провалит *встречную проверку Характера* против вашего *сверхъестественного навыка:*

Эмпатия: доплатите 2 *пункта силы*, чтобы на три раунда слышать, видеть и чувствовать то же, что и цель. Вы получаете линию обзора жертвы. Этот эффект можно продлить, затрачивая по *пункту силы* на два раунда.

Укоренение мысли: доплатите 3 *пункта силы*, чтобы поселить в разуме жертвы мысль или ощущение. Эта идея недостаточно сильна, чтобы манипулировать жертвой, но может незначительно изменить её поведение. Уверенность в лёгкой победе может повлиять на тактику боя. Механизм воздействия работает на усмотрение Ведущего. Чем идея правдоподобнее, тем больше вероятность, что в нее поверят.

Узнать замысел: доплатите 3 *пункта силы*, чтобы выведать реакцию и тактику цели. Ведущий сообщает вам её действия в следующий раунд. Однако если ситуация измениться достаточно сильно, то цель может изменить решение. Этот эффект можно продлить, затрачивая по два *пункта силы* в раунд.

Расколотый разум

Требование: *Ветеран*, Мистический дар (псионика), путь Дисциплины (телепатия), Смекалка d10, Псионика d10, Знание (магия) d8

За совершенство разума приходиться платить. Псионик начинает терять память, а его мысли собираются в единый мистический клубок, запутываясь всё сильнее и сильнее

Персонаж получает ещё три особых эффекта, которые он может накладывать вдовесок к своим *силам*, как при использовании способности Погружение. Также теперь, используя *силу* Чтение мыслей, телепат может извлечь из памяти жертвы час воспоминания, который связан непосредственно с задаваемым вопросом. Однако за эти преимущества телепату приходиться платить. Когда персонаж выкидывает 1 на *проверке Псионики*, то он подвергается действию психоза и на один раунд переходит под контроль Ведущего. Это правило заменяет *психический всплеск* (а критический провал дополнительно стирает воспоминания до начала текущей игровой сессии и персонаж «забывает» предыдущий подъём). Вы не можете тратить *фишки,* чтобы перекинуть эту единицу или глаза змеи.

Совместная кинестезия: доплатите 4 *пункта силы*, чтобы ощутить себя в шкуре цели. Вы точно знаете местоположение цели и игнорируете преимущества укрытий, Маскировки и даже невидимости. Этот эффект можно продлить, затрачивая по два *пункта силы* в раунд.

Кризис отваги: доплатите 3 *пункта силы*, чтобы поселить в сознание жертвы ощущение страха, нерешительности и беспокойства. В свой следующий ход цель тянет две *карты действия* и использует меньшую из них. Однако если у цели были *черты Хладнокровный* или *Стремительный*, то она получает только одну карту — эффект *кризиса отваги* и этих *черт* игнорируется. Это свойство можно поддерживать, затрачивая по два *пункта силы* в раунд.

Изменение памяти (только после *силы Чтение мыслей*, получив доступ к часу воспоминаний): доплатите 6 *пунктов силы*, чтобы изменить полученный участок памяти. Вы можете изменить его на своё усмотрение или вовсе стереть. Память жертвы может быть восстановлена только *силой* Великое исцеление.

Психокинетика

Кинетик материализует свою силу мыслей в грубую физическую форму. Он использует её, чтобы манипулировать объектами и даже живыми существами. Каждое проявление его мистической силы влечет за собой разрушительный эффект, контролируемый только кинетиком.

Связанная сила: *Телекинез*. Цена использования этой силы уменьшается для кинетика на 1 пункт. Также, если псионик использует Телекинез в качестве атаки («применять оружие» или «швырять врагов»), то получает дополнительную кость урона d6.

Свойства:

†Телекинетическое поле: вокруг кинетика существует особое поле, изменяющее гравитационные свойства предметов, переносимых псиоником. Теперь для определения их веса в расчёт идёт *Характер*, а не *Сила* персонажа.

†Силовое поле: кинетик получает контроль над особым сгустком энергии — силовым полем. Оно может быть использовано для различных действий, например для укрытия, создания предмета или даже удушения врагов. В своей начальной форме сгусток безвреден, невидим, неуничтожим и не может быть рассеян. Псионик может перемещать его в пределах 12 *клеток* свободным действием на свой *Шаг*. Затратив *действие*, можно придать сгустку материальную форму — предмет мебели, неживой объект природы ну и тому подобное.

Грубая форма (2 пункта силы): потратив *действие,* псионик превращает поле в боевой предмет: импровизированное оружие (среднее или крупное) или средний щит. Если кинетик

выкидывает 1 на *проверке Драки/Метания* (для оружия) или получает урон с *подъёмом* (для щита) — силовое поле превращается в базовую форму.

Захват (2 пункта силы): если базовая форма поля находится в одной клетке с противником, то кинетик может обездвижить его, используя пси-захват. Смотрите обычные правила по захвату со следующими изменениями: *навык Псионики* заменяет *Драку* атакующему при *встречной проверке*, а сам псионик опирается на *Смекалку* или *Характер* вместо *Силы* или *Ловкости*. Для нанесения урона используется *Характер*.

Эти две формы можно дистабилизировать физическим уроном (*Стойкость* формы равна *Характеру* персонажа) или Рассеиванием .

Кинетический симбиоз

Требование: *Ветеран*, Мистический дар (псионика), путь Дисциплины (психокинетика), Смекалка d6, Характер d8, Псионика d10

Псионик полностью связал себя с силовым полем, которое находится всегда под рукой. Оно развивается и становится сильнее, обретая зачатки разума. Однако, чем мощнее воздействие, тем труднее контролировать структуру и поэтому подобный симбиоз может быть очень опасным.

Кинетик получает ещё две формы для трансформации силового поля. Если оно будет превращено в одно из них, то получит независимое *действие* в раунд псионика. Предел существования сгустка увеличивается вдвое, а также оно получает возможность использовать *Бег*. Но за симбиоз есть своя плата: если на *проверке Псионики* выпадает 1, то поле моментально рассеивается до базовой формы. На *критическом провале*, в дополнение, поле подхватывает псионика и швыряет об землю, нанося 3d6+3 урона. Вы не можете тратить *фишки,* чтобы перекинуть эту единицу или глаза змеи.

Живое оружие (4 пункта силы): Кинетик превращает поле в одно из разновидностей оружия ближнего боя, у которого кубик урона не может превышать *Смекалку* персонажа. Атаки совершаются от *навыка Псионика*, а *Характер* заменяет силу на бросках урона.

Живой рой (3 пункта силы): Поле увеличивается в размерах до *Среднего шаблона*. Любое существо, которое окажется внутри, в начале своего хода получает 2d8 урона. Сгусток может потратить *действие* и распасться на два *Малых шаблона*, каждое с независимым передвижением, нанося 2d6 урона.

Эти две формы можно дистабилизировать магическим уроном (*Стойкость* формы равна *Характеру* персонажа, при уничтожении одного *Малого шаблона* слетает вся форма) или Рассеиванием. При этом псионик оказывается в *Шоке*.

Эгоморфия

Метаморф используют псионическую силу, чтобы изменять своё тело. Дыхание, кровообращение и теплообмен — все эти жизненные циклы можно научиться контролировать. Метаморфы обучаются дисциплине превращения, чтобы достичь совершенства тела и единения духа.

Связанная сила: *Превращение.* Метаморф получает особый контроль над эффектом *силы превращение,* позволяющий ему обращаться не полностью в существо, а частично. При использовании этой особенности псионик уменьшает цену этой *силы* на один пункт. Метаморф точно также выбирает существо, в которое он хотел превратиться (нужного ранга), но вместо полной трансформации персонаж получает особую способность этого существа. Это может быть, например, тепловидение, броня, полёт, когти, дыхание и многое другое. Однако решающее слово и эффекты действия (например, одежда на большом персонаже может порваться) остаются за Ведущим. В остальном способность работает как и *сила превращение*, включая в том числе и длительность.

Свойства:

†Совершенный метаболизм: тело метаморфа столь часто подвергается изменениям, что организм уже привык к всевозможным источникам опасности. Псионик получает иммунитет к простым ядам и болезням, а также медленную регенерацию. Помимо этого, метаморф может игнорировать один *уровень усталости*, если он получен из-за физического истощения (голод, жажда, недосып и так далее).

Химера

Требование: *Ветеран*, Мистический дар (псионика), путь Дисциплины (эгоморфия), Смекалка d8, Выносливость d6, Псионика d10

Превращения редко когда приводят к хорошим последствиям. Метаморфы хорошо знают цену своему таланту. Они лепят своё тело подобно скульптору или гончару. И рано или поздно метаморфы начинают оставлять себе какие-то «детали».

Отныне псионик, сделав *проверку Выносливости* (в дальнейшем — проверка мутации, она также совершается и для отмены эффекта), может на неограниченное время обратить какую-то часть своего тела во что-то иное (выбирается из списка ниже). Одновременно метаморф поддерживает количество таких мутаций, равное половине его *Выносливости*. Каждое превращение даёт персонажу определённые бонусы и штрафы, но, помимо этого, снижает его Харизму на единицу и накладывает -1 на последующую проверку мутации. Чтобы изменённую руку превратить вновь во что-либо, то необходимо сначала вернуть её в обычное состояние. Однако, если на проверке мутации персонаж выкидывает 1 (не считая дикий кубик), то он сразу же получает *увечье* на 24 часа в области тела, соответствующей превращению. В случае, если при отмене мутации герою выпадают глаза змеи, то отныне он не может вернуть этой части тела человеческий облик, она остаётся изменённой раз и навсегда. Вы не можете тратить *фишки,* чтобы перекинуть 1 или этот результат.

Список мутаций:

Глаза (голова) — персонаж получает на выбор Тепловидение или Ночное зрение.

Когти (рука) — считается природным оружием, наносит Сила+d8. Штраф -2 на связанные проверки этой рукой, кроме атак.

Крылья (торс) — предоставляет персонажу полёт с его базовой скоростью. Кубик Выносливости уменьшается на один шаг.

Щупальце (рука) — +2 к проверкам захвата, считается природным оружием с уроном Сила+d6 со свойством Дальность 1. Изменённую руку нельзя использовать, ещё -1 к Харизме.

Глотка из пламени (голова) — персонаж получает способность Огненного дыхания, аналогичную *силе поток* с возможностью возгорания.

Шкура (торс) — черта Стальные нервы, а также +2 Брони. Кубик Ловкости уменьшается на один шаг.

СИЛЫ

Новые силы

Анализ противника

Ранг: Новичок

Пункты силы: 1-2

Дистанция: Смекалка х 2

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: шестое чувство, совет духов, гештальт знания

Знание - сила. Иногда следует сначала оценить силы противника, а уж потом бросаться в бой. Персонаж делает *встречную проверку сверхъестественного навыка* против *Характера* цели. При *успехе*, он получает бонус +1 к действиям, влияющим на цель, а цель получает штраф -1 на все действия против мага. С п*одъёмом*, эффект увеличивается до +2 и -2. Кроме того, потратив два *пункта силы*, можно узнать один иммунитет, неуязвимость или слабость цели (если они существуют), на *подъёме* можно узнать еще один.

Луч

Ранг: Новичок

Пункты силы: 2

Диапазон: 12"

Длительность: Мгновенно

Аспекты: молния, воздушный таран, катящийся огненный шар, чистая сила.

Маг выпускает луч разрушительной энергии поражающий всё на своём пути. Измерьте прямую линию 1" в ширину и 12" длиной, начиная с положения персонажа. В случае успеха, цели в этой области должны сделать в*стречную проверку Ловкости* против *сверхъестественного навыка персонажа* или получить 2d10 урона.

Список сил для разных дисциплин:

Телепатия: Анализ противника*, Друг зверей, Замедление, Изгнание, Иссушение*, Кукла*, Маска, Невидимость, Оглушение*, Ослепление*, Полиглот, Прорицание, Рассеивание, Смятение*, Сон*, Ужас*, Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Ослабить параметр* (только Ослабить), Чтение мыслей*.
* - контролирующие силы

Психокинетика: Луч, Взрыв, Волна, Доспех, Неосязаемость, Ослепление, Полёт, Поток, Проворство, Призыв союзника, Путы, Разрушительное поле, Рассеивание, Свет/Тьма, Смерч, Сокрушение, Стена, Стрела, Телекинез, Телепортация, Увидеть сверхъестественное, Управление элементами, Усилить параметр, Ускорение, Щит.

Эгоморфия: Великое исцеление, Доспех, Друг зверей, Защита от окружающей среды, Зомби, Зоркость*, Иссушение, Исцеление, Маска*, Невидимость*, Неосязаемость*, Ночное зрение*, Оглушение, Паучьи лапы*, Поддержка, Подземный ход*, Полёт*, Превращение, Проворство, Телепортация, Увеличение/уменьшение*, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Ужас, Усилить/ослабить параметр*, Ускорение*

* - только на себя

СУЩЕСТВА

Погибель Магов

Существует множество историй, о том как появилась Погибель Магов. Одни говорят, что это духи колдунов, которые так и не смогли реализовать свой потенциал. Другие заявляют, что они появились в результате неудачного эксперимента. Некоторые даже говорят, что они элементали, состоящие из магической энергии.

Какой бы ни была правда, они ненавидят магов (но не священников и не других чудотворцев). Выглядит Погибель Магов как черный, безликий гуманоид.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d12, Характер d10, Сила d6, Выносливость d8*

Навыки: *Драка d6, Колдовство d12;*

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Сокровище: одна реликвия;

Особенности:

• **Элементаль:** Не получает дополнительного урона от прицельных атак; *бесстрашный*; иммунитет к болезням и ядам .

• **Улучшенная защита от сверхъестественного:** +4 к *Броне* против магии. Также +4 к проверкам при сопротивлении магическим воздействиям.

• **Неуязвимость:** Погибель Магов не получает урон от немагических атак.

• **Поглощение магии:** на успешную атаку прикосновением Погибель Магов поглощает 1d6 *пунктов силы* жертвы, если цель не *выполнит встречную проверку Характера*. Поглощенные *пункты силы* добавляются к собственным *пунктам силы* Погибели Магов. Однако их значение не может превышать изначальное количество.

• **Магические Чувства:** Погибель Магов может видеть и чувствовать магию, как если бы она находилась под действием *силы* Увидеть Сверхъестественное.

• **Силы:** Погибель Магов обладает 40 *пунктами силы* и знает следующие *силы*: Стрела, Щит, Рассеивание, Путы, Ужас, Тьма, Телекинез и Телепортация.